

# Visual Novel Story: Dragon of the West

## *Black Screen/Prolog:*

- ◆ Protagonist (im folgenden P abgekürzt) ist müde/hungrig von einer längeren Reise, möchte sich stärken. P sucht das nächste Gasthaus auf.

## *Im Gasthaus:*

- ◆ Zu Anfang allgemeiner Blick ins Gasthaus.  
P begibt sich zum Bartresen; trifft dort auf den Gastwirt [Zwerg -> Andvari]. P möchte was zu essen bestellen, aber Gastwirt sagt das es momentan Lebensmittelknappheit gibt, da die Stadt von einem Drachen heimgesucht wird, der alle Felder im Umkreis zerstört hat. Einziges was Gastwirt P noch anbieten kann ist Met, da die Zutaten von weiter Weg importiert wird (diesen Met gibt es exklusiv nur in dieser Stadt).
- ❖ **Entscheidungsmöglichkeit:**
  - ➔ **Hilfe anbieten**
  - ➔ Met bestellen -> „Das geht mich doch nichts an, dann gönn ich mir wenigstens Met“ [wenn das ausgewählt Fun-Facts über Wikinger-/Odins- oder Drachenblut; vllt so was in der Art: „wie ironisch, dass Drachenblut als einziges noch verfügbar ist]
- ◆ Bar-Loop (Sicht verschwimmt je länger man trinkt): P kann dann 3 runden weitertrinken, wenn P nach 3-mal noch weiter trinken möchte muss Gastwirt im Keller neuen holen. Er kommt ohne zurück und meint, dass Vorräte aufgebraucht sind und Mitarbeiter meinte, es gibt keinen Nachschub mehr, da kein Händler sich (wegen dem Drachen) mehr in die Stadt traut.
- ◆ P entscheidet sich nun also doch zu **helfen** (das war schließlich ein sehr guter Met und er möchte mehr davon)
- ◆ **[Stränge führen wieder zusammen]**
- ◆ Gastwirt schickt dich zu Ruby [Tiefling, Händlerin mit kleinem Laden, weiß alles was in der Stadt so vor sich geht, in ihrem Laden kann man normalerweise alles besorgen, was für ein Abenteuer nützlich ist] für mehr Informationen, wo man den Drachen finden kann.
- ◆ P beschließt sich hinzulegen und am nächsten Morgen zu ihr zu gehen  
Konsequenz Met-Gelage: P ist sehr betrunken und in keiner guten Verfassung; „Der Met war sehr stark“, P schläft sehr lange und geht erst nachmittags zu Ruby

## *Laden von Ruby*

- ◆ P begibt sich also zu Ruby; sie empfängt ihn herzlich
- ◆ P erzählt Ruby, dass er vor hat den Drachen zu töten, damit sich das Problem erledigt
- ◆ Ruby erzählt P, wo man Gerüchten nach den Drachen finden soll [in den Bergen]; sie freut sich, dass jemand das Problem lösen möchte, da auch sie von dem Import-Stopp betroffen ist; sie schlägt jedoch vor, dass man vielleicht auch eine friedliche Lösung finden könnte als den Drachen zu töten, P verspricht drüber nachzudenken
- ◆ Als Dank für deinen Einsatz möchte Ruby dir etwas Nützliches mit auf die Reise geben
- ◆ **Entscheidungsmöglichkeit:**  
Ruby bietet drei Dinge an, von denen P sich eins aussuchen darf [gewähltes Item wird im Inventar aufbewahrt]:
  - ➔ Ein Umhang: „Er schützt dich vor nichts (abgesehen von dem Wetter vielleicht), er hilft dir nicht im Kampf, aber du siehst einfach fabelhaft aus!“
  - ➔ Einen (Kampf-)Stab: „Macht nicht viel her, kann aber durchaus effektiv sein, wenn es in die richtigen Hände fällt“
  - ➔ Ein Schwert: „Eine schmuckvoll verzierte Waffe, die schon viele Besitzer und noch mehr Kämpfe erlebt hat“

Konsequenz Met-Gelage: Ruby hat nur noch den Umhang und den Stock. Sie erzählt das sie bis zum Vortag noch Schwert hatte, dies wurde aber am Morgen gekauft.

- ◆ P macht sich auf den Weg zu den Bergen, um den Drachen zu finden

### *Unterwegs I: Begegnung Goblins*

- ◆ Nach einer Weile hört P Hilfeschreie im Wald; er rennt hin, um nachzuschauen
- ◆ Am Wald:  
P entdeckt eine Gruppe von Goblins, die sich im Wald niedergelassen haben. Einer von Ihnen hält einen kleinen Käfig, darin befindet sich eine kleine Fee. Sie schreit, während der Goblin den Käfig schüttelt
- ◆ Die Goblins bemerken P; sie fühlen sich offensichtlich gestört; sie machen sich zum Angriff bereit
- ◆ **Entscheidungsmöglichkeit:**
  - ➔ Versuchen mit den Goblins zu reden und alles friedlich zu Regeln
  - ➔ **Gegenangriff!**
- ◆ Die Goblins scheinen P nicht zu verstehen; sie scheinen ohnehin aber auch nicht an einer friedlichen Lösung interessiert zu sein; sie überwältigen P und nocken ihn aus
- ◆ P kommt zu sich; seine Füße wurden mit Seilen zusammengebunden und er wurde kopfüber an einen Baum gehängt [Bild das User sieht verkehrt herum anzeigen lassen]; die Goblins sitzen an ihrem Lager und scheinen sich über P lustig zu machen
- ◆ Nach einer Weile langweilt sie dies allerdings und sie schlafen ein
- ◆ P schafft es den Knoten zu lösen, braucht aber eine Weile
- ◆ P hat sich befreit;
- ◆ **Entscheidungsmöglichkeit:**
  - ➔ Davonschleichen!
  - ➔ **Angriff!!!!!!**
- ◆ P schnappt sich den Käfig mit der Fee und rennt
- ◆ P schnappt sich seine Waffe (Sword bzw. Stab) und kämpft; er schnappt sich den Käfig und geht erst mal weiter, bevor noch mehr Goblins kommen
- ◆ Wenn Spieler keine Waffe dabei hat (Sword/Stab) -> vorzeitiges Ende: Spieler wird von Goblins besiegt -> *Bad Ending* (X\_X)
- ◆ [Stränge führen wieder zusammen]

### *Unterwegs 2: Gespräch Fee*

- ◆ Als P von den Goblins weggeht, stolpert er über mysteriösen Schmuckstein
- ◆ **Entscheidungsmöglichkeit**
  - ➔ Stein mitnehmen
  - ➔ Stein liegen lassen
- ◆ In Sicherheit angekommen befreit P die Fee; Fee bedankt sich und stellt sich vor [Amalya]; P gibt Fee Recap von Besuch der Bar über Ruby bis jetzt; Fee sagt sie kennt den Weg zur Drachenhöhle; Fee begleitet P ab jetzt
- ◆ P und Fee reisen eine Weile; versuchen währenddessen herauszufinden was das für ein Stein ist; kein Erfolg
- ◆ Sie kommen an der Drachenhöhle an
- ◆ Wenn man nicht so viel Zeit bei den Goblins verschwendet (also sofort angegriffen hat), erhält man in den Bergen schönen Ausblick über das Tal

## *Höhle des Drachen*

- ◆ Sie betreten Höhlengang
- ◆ Sie laufen weiter, bis Fee aufschreit
- ◆ Im inneren der Höhle: riesiger Drache
- ◆ Drache schläft zusammengerollt in der Ecke
- ◆ Drache wird geweckt und entdeckt P/Fee
- ◆ Fee fragt, ob P vielleicht was Nützliches dabei hat; Fee erinnert daran, dass Ruby friedliche Lösung vorgeschlagen hat
- ◆ **Entscheidungsmöglichkeit:**
- ◆ User kann ins **Inventar schauen** oder **Drache einfach so angreifen**
- ◆ **Drache einfach angreifen:** „Dein Mut ist bewundernswert, deine Intelligenz jedoch nicht. Wer greift einen Drachen mit bloßen Händen an?“
  - ➔ P wird von Drachen gegrillt -> **Bad Ending (X\_X)**
- ◆ **Blick ins Inventar (User soll etwas auswählen)**
  - ➔ **Stab:** P schnappt seinen Stab und greift den Drachen an; „Du greifst einen feuerspeienden Drachen mit einem Holzstock an...wer hätte gedacht, dass das schief gehen kann“  
P wird von Drachen gegrillt -> **Bad Ending (X\_X)**
  - ➔ **Umhang:** P erinnert sich an das was Ruby/Fee gesagt haben; friedliche Lösung suchen; P bietet Drachen den Umhang als Friedensangebot an; Drache scheint kurz verwirrt zu sein, aber immer noch wütend.  
P wird von Drachen gegrillt -> **Bad Ending (X\_X)**
  - ➔ **Schwert:** P greift sein Schwert und greift den Drachen an; Irgendwie schafft er es den Drachen zu töten; plötzlich bewegt sich der Schmuckstein; ein kleiner Drache schlüpft daraus; die Drachenmutter hat nur ihr Baby gesucht; du hast einen Babydrachen zum Waisenkind gemacht -> **Sad Ending (ಠ\_ಠ)**
  - ➔ **Schmuckstein:** P erinnert sich an das was Ruby/Fee gesagt haben; friedliche Lösung suchen; P bietet Drachen den Schmuckstein als Friedensangebot an; Drache wird auf einmal ganz friedlich; nimmt den Stein an sich; plötzlich bewegt sich der Stein; ein kleiner Drache schlüpft daraus; es war ein Drachen-Ei; die Drachenmama hat nur ihr Baby gesucht; Stadt wird nicht mehr terrorisiert -> **Happy Ending ٩ (•̀•́) ٨**
  - ➔ Weglaufen: P versucht zu fliehen; Drache ist aber schneller  
P wird von Drachen gegrillt -> **Bad Ending (X\_X)**